

THE BATTLE OF BORODINO

OF Napoleon in Russia, 1812

By John M. Young

- ・ Hx 対辺間=400m。
- ・ 1GT=1時間。

ゲームターン (GT)

- I. 仏軍PT II. 露軍PT (同左)
1. 移動 Ph 2. 戦闘 Ph

移動

- ・ 許容移動力を超える MP 消費は不可。
- ・ 自軍ユニット占拠 Hx の通過は可。
- ・ 他ユニット(彼我)の Hx で移動 Ph 終了は不可。
- ・ 森林 Hx は道路沿いでのみ進入/離脱可。

支配地域 (ZOC)

- ・ 全てのユニットが周囲 6Hx へ常時及ぼす。
- ・ EZOC 進入=移動終了。
- ・ EZOC 離脱=戦闘結果でのみ可。
- ・ 河川(≠小川)HxS 越しには及ばない(橋梁/浅瀬でも)。
- ・ 森林/道路 Hx へ/からは、移動禁止 HxS であっても ZOC は及ぶ。よって、道路のない HxS 越しでも森林/道路 Hx にいるユニットは攻撃し攻撃されうるが、戦闘後前進は道路沿いでのみ可。

戦闘 (MUSTアタック)

- ・ 敵ユニットに隣接する全てのユニットは：
敵軍戦闘 Ph に攻撃されること。
自軍戦闘 Ph に攻撃すること。

退却と戦闘後前進

- 退却：
- ・ 勝利側が退却方向を決定。1Hx。
 - ・ EZOC、盤外、道路のない森林、敵占拠 Hx へは不可。

再配置：

- ・ 唯一退却できる Hx に、その戦闘に非参加の自軍ユニットがいる場合は、その非参加ユニットを退却ルールに従い 1Hx 退却させ、空いた Hx を退却ユニットが占める。
- ・ 再配置により非参加ユニットが除去される場合は、代わりに退却ユニットを除去し、再配置は生じない。
- ・ 再配置で連鎖的に別の再配置も生じ得る。
- ・ 同戦闘 Ph にまだ交戦していない砲兵は、再配置されると同 Ph には射撃不可。
- ・ 退却可能な Hx がある場合は、再配置は生じない。

戦闘後前進(任意)：

- ・ 勝利側が敗北側が占めていた Hx へ。1Hx まで。

砲兵

- ・ 砲兵は 2Hx 離れた防御側 1ユニットへ(のみ)砲撃可。解決方法は戦闘と同一。
- ・ 敵ユニットに隣接する砲兵は戦闘に参加強制。ただし隣接する敵ユニットを他の自軍ユニットで攻撃できれば、代わりに 2Hx 離れた他の敵ユニットへ砲撃(2Hx 以内に他の敵ユニットが存在する場合のみ)。
- ・ 単独で、他の砲兵と共に、または歩兵及び/または騎兵

と共に、砲兵は攻撃可。

- ・ 隣接した地点から攻撃を統合して砲撃可。
- ・ 砲撃した砲兵は戦闘結果を被らない。ただし、AR 結果は自主的に適用可。隣接し、EZOC にいる砲兵は被る。
- ・ ユニット(彼我)、町 Hx 越しに砲撃可。
- ・ 全てのタイプの河川 HxS 越しに射撃可。
- ・ 隣接せずに攻撃した砲兵は戦闘後前進不可。
- ・ 浅瀬と橋梁の HxS 越しに攻撃する砲兵は半減しない。
- ・ 森林や森林/道路へ、またはそれらを通しての砲撃は射程無関係に不可。ただし、射程 2Hx で HxS 沿いに射撃する場合、HxS に隣接する一方のみが森林では射撃可。

露軍の堡壘

- ・ 正面 3Hx へ攻撃、またはそこから攻撃される場合に固有戦力を使用可。後面へは戦力なし。
- ・ 露軍のみが堡壘の利点享受。
- ・ 正面 HxS 越しの仏軍の移動は戦闘結果でのみ可(移動 Ph には不可)。露軍ユニットがいなければ、後面からは自由に進入可。
- ・ 堡壘は正面 3Hx へ ZOC を及ぼす。

[E] 戦闘への影響

- ・ 正面 HxS のみから攻撃された露軍は戦力 2 倍。加えて、それに堡壘の固有戦力を加算。
- ・ 後面のみから攻撃されると、2 倍にならず加算もなし。
- ・ 正面と後面の両 HxS から攻撃されると 2 倍にはならないが、固有戦力は加算
- ・ 堡壘内のユニット、または堡壘自体への砲兵の攻撃は射程に関わりなく、歩兵/騎兵による攻撃と同様。正面と後面の両 Hx 間を通る砲撃は正面 HxS 越とみなす。
- ・ 固有戦力は堡壘内のユニットと共に攻撃されること。
- ・ 堡壘内の露軍へ攻撃時は固有戦力をユニットに加算。
- ・ 露軍ユニット不在時のみ堡壘は単独で攻撃され得る。
- ・ 堡壘内の露軍が敵 1 ユニットを攻撃時は、固有戦力をユニットに加算して攻撃力を算出。
- ・ 堡壘内のユニットとその堡壘は、異なる敵ユニットを別個に攻撃も可。

[J] 堡壘の破壊

- ・ 堡壘は戦闘結果を被らず、退却/戦闘後前進しない。
- ・ 堡壘がユニットと仮定し、戦闘後前進が可能な戦闘結果ならば攻撃側は堡壘 Hx へ前進可。
- ・ 仏軍が進入すると、その仏軍を退却/除去させるまで堡壘は ZOC と固有戦力を失う。
- ・ 露軍 PT 終了時に仏軍がいる堡壘は破壊(マーカー表示)され、以降は永久に平地(例外：Grand Battle Game の夜間ルール)。

■ 略語一覧：

- | | |
|-------------------|---------------|
| dr = 6 面体サイ 1 個振り | MP = 移動ポイント |
| EZOC=敵の ZOC | Ph = フェイズ |
| GT = ゲームターン | PT = プレーヤーターン |
| Hx = ヘクス | ZOC=支配地域 |
| HxS = ヘクスサイド | |

■ ERRATA & ADDENDA (Moves Mag. Nr. 9)

下記を除き、訂正済：

- ・ 露軍第 27 師団は 2 駒あり。9 月 5 日と Grand Battle Game は 5 戦力。9 月 6、7 日は 3 戦力のを使用。

Pakfront/YSGA 2001 年 11 月例会配布用

脱稿 8, XI, 2001

改訂 29, V, 2011

文責 パック 1 号

◆ シナリオ ◆

- ・該当期日の初期配置マップに従い配置。
- ・GT 表記載ユニットは増援で、全て仏軍。『x#』はユニット数。A～Cは登場 Hx。
- ・全 4 シナリオで増援は指定登場 Hx に配置 (MP 不要)。登場 Hx に敵ユニットが占拠では、EZOC 外で最も近い盤端 Hx に登場。

5 September, Battle Game

- ・GT 1～8。

勝利条件

- ・終了時に Schevardino 堡壘を占拠する側の勝利。

特別ルール

- ・1500 時まで大堡壘より北方の露軍は移動不可。1500 時からは各 GT に 1 ユニットずつ移動可。いったん移動したユニットは継続可。
- ・仏軍が攻撃した大堡壘より北方の露軍ユニットは自動的に解除され、各 GT に 1 ユニットの制限外。

6 September, Battle Game

- ・GT11～24。

勝利条件

- ・終了時に堡壘を 3 個以上占拠 (破壊の有無は無関係) する側の勝利。

7 September, Battle Game

- ・GT27～40。

勝利条件

- ・**仏軍決定的勝利**：終了時まで東端の 2 道路 (含) の間から 60 戦力分のユニットを離脱。離脱したユニットは戻れない。
- ・**仏軍実質的勝利**：露軍の戦力での損害が仏軍の 2 倍以上 (最低 40 戦力)。
- ・**仏軍限定的勝利**：終了時に全ての堡壘 Hx を占拠。
- ・**露軍限定的勝利**：開始時の前線以東の全ての堡壘 Hx を終了時に占拠。
- ・**露軍実質的勝利**：終了時に戦力での損害が仏軍の方が多い。
- ・**露軍決定的勝利**：露軍の限定的勝利と実質的勝利の両条件を満たす。

地形効果表

地形	移動への影響	戦闘への影響
平地	1	なし。
森林	進入禁止。	砲兵ルール参照。
町	1	防御力 2 倍。
森林/道路	1 (道路沿い)	防御力 2 倍。
河川 HxS	横断禁止。	戦闘禁止。ZOC 及ばず。
浅瀬 HxS	+ 2	攻撃力半減。ZOC 及ばず。
橋梁 HxS	—	攻撃力半減。ZOC 及ばず。
堡壘	堡壘ルール参照。	堡壘ルール参照。
小川 HxS	+ 1	なし。

Grand Battle Game

- ・GT 1～40。

勝利条件

- ・9月7日の Battle Game と同一。

特別ルール

夜間：

- ・敵ユニットの 3 Hx 以内へは移動不可。移動 Ph を 3 Hx 以内で開始の場合は、いかなる敵ユニットからも開始 Hx より離れた Hx へのみ移動可 (同じ距離の維持は不可)。
- ・1900 時ターン終了時に敵ユニットに隣接するユニットはどちらかの夜間移動 Ph に隣接 Hx から離れてもよい。離れなくても攻撃は不要。
- ・戦闘禁止。
- ・最後の夜間移動 Ph 終了時に露軍ユニットが破壊済の堡壘 Hx を占拠していると、0600 時開始時に破壊マーカー一取除。

露軍の移動制限：

- ・最初の 8 GT 間に、9月5日の特別ルール適用。

選択ルール

親衛隊

- ・投入されなければ、両軍の親衛隊は敵ユニットの 4 Hx 以内へ移動不可。下記で投入：

1. 敵ユニットが 3 Hx 以内へ移動したユニット。
2. 最初に 15 戦力喪失すると任意の 1 ユニット。以降 10 戦力毎に 1 ユニット。

仏軍は 11-4 (老親衛隊) を最後に投入。

- ・下記ユニットには本ルールは適用しない：

仏軍：イタリア親衛隊	7-4
ヘッセン親衛隊/ヴィスラ軍団	6-4
露軍：第 1 モスクワ民兵	3-3
第 2 モスクワ民兵	3-3

追加部隊

- ・Grand Battle Game にのみ適用可。
- ・GT11～21 の各 GT に、露軍は東端から 3-3 歩兵 1 個得る。計 11 ユニット。

戦闘結果表

戦力比 (攻撃側 対 防御側)

dr	1:5	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1
1	Ae	Ar	Ar	Dr	Dr	Dr	De	De	De	De
2	Ae	Ae	Ar	Ar	Dr	Dr	Dr	De	De	De
3	Ae	Ae	Ae	Ar	Dr	Dr	Dr	Dr	De	De
4	Ae	Ae	Ae	Ar	Ar	Dr	Dr	Dr	De	De
5	Ae	Ae	Ae	Ar	Ar	Ex	Dr	Ex	Ex	De
6	Ae	Ae	Ae	Ae	Ar	Ar	Ex	Ex	Ex	De

6:1 越は 6:1、1:5 未満は 1:5 とみなす。

戦闘結果の説明：

- Ae=攻撃側全滅。 Ar=攻撃側 1 Hx 退却。
- Ex=防御側全滅。攻撃側は少なくとも同数 (2 倍前) の戦力を除去。生き残った攻撃側は戦闘後前進可。
- Dr=防御側 1 Hx 退却。 De=防御側全滅。